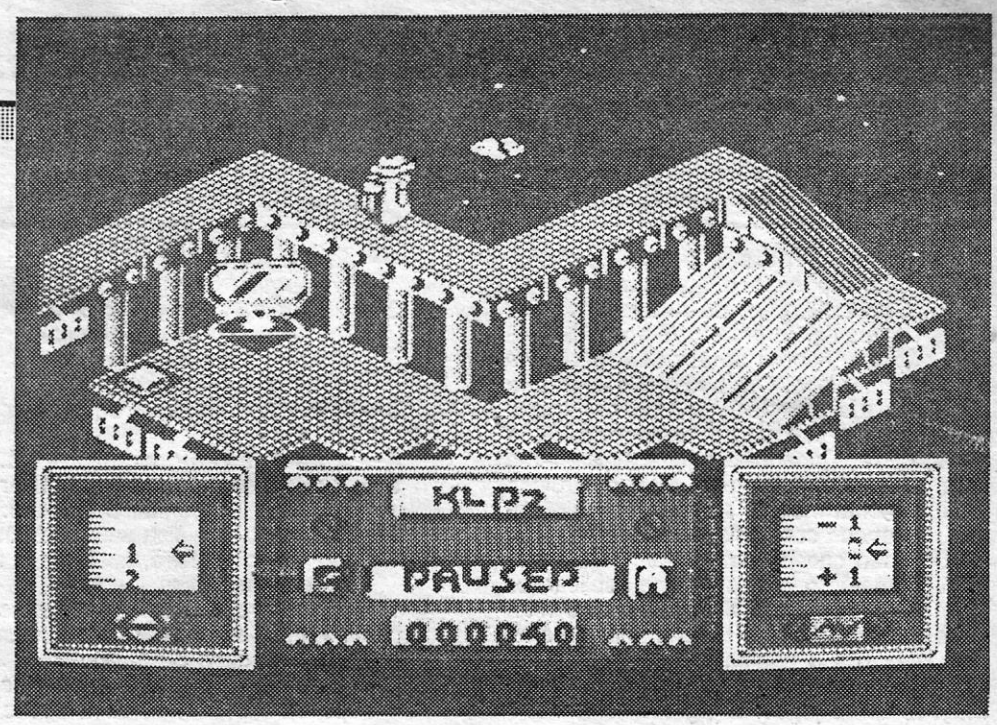
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

SUCESSOR DE «QUAZATRON» É AINDA MAIS ABSORVENTE



TÍTULO: «Magnetron»
MÁQUINA: Spectrum

Fazer a sequela de um jogo de sucesso é sempre um risco. Steve Turner aceitou-o e parece não se ter saído nada mal, embora só o tempo possa dizer se este recente Magnetron é mesmo o digno sucessor de Quazatron. Para quem está um pouco a leste de tudo o que ficou escrito, aqui vai um pouco da história.

Depois do aparecimento de Paradroid de Andew Braybrook's a experiência de Quazatron, lançado em 1986, provou que era possível fazer coisas boas em volta da história de um «robot». Quazatron era um jogo interessante, no qual um pequeno «robot» chamado KLP-2 (semelhanças com o «robot»-herói de «A Guerra das Estrelas») percorria uma estação espacial, destruindo os «robots» hostis aos seus amigos humanos. Apesar da simplicidade do tema, o jogo era absorvente.

Em Magnetron a saga de KLP-2 continua. Mas Steve Turner parece ter andado a olhar um pouco de muitos outros jogos à volta e construiu um jogo complexo com subjogos que lembram outros programas de sucesso saídos recentemente para o mercado. É impossível, mesmo ridículo, falar em cópia. A semelhança de ideias, especialmente numa área como a dos jogos de computador, é uma realidade. E um dado que em nada reduz o interesse destes. É até salutar que dois autores explorem o mesmo filão, para que o público possa, por sua vez, divertir-se examinando as diferentes formas de trabalhar um tema. E em Magnetron há um pouco de Quazatron, Micronaut One, Omega e outros.

KLP-2 parte pois numa missão muito especial. «Limpar» de «robots» inimigos oito satélites do planeta Quartech é tudo o que há para fazer. Tal como em Quazatron, a acção desenrola-se num cenário a três dimensões, deslocando-se KLP-2 pelas vias abertas em cada plataforma. A utilização de duas cores auxilia a ilusão tridimensional pretendida.

Cada um dos níveis (satélites) é composto por 16 quadros montados numa grelha de quatro por quatro. A passagem de quadro para quadro faz-se, não como em Quazatron, com o deslocamento lateral deste, mas com o sistema de substituição (flip) dos quadros, o que permite um movimento mais suave (apesar de alguns sustos iniciais).

Rampas, obstáculos, caminhos, são muito «à la Quazatron», mas aqui há uma série de consolas de computadores espalhadas pelas esquinas que não servem só para olhar. E o mesmo se passa com as entradas dos reactores que é possível descortinar em alguns pontos do labiríntico mundo onde KLP-2 se desloca.

Ao atingir uma consola de computador, o nosso «robot» deve conectar-se com esta (tal como em Short-Circuit), para o que lhe basta encostar-se-lhe e carregar na tecla de «Fire». Esta operação dá-lhe acesso a três «écrans» de informação. No primeiro é indicado o estado dos reactores no respectivo nível. O segundo indica os tipos e as capacidades dos droides existentes na área, e o último (a que só é possível aceder se o nosso «robot» estiver bem classificado) descreve o armamento disponível.

A primeira missão de KLP-2 deve ser a procura de um dróide fraco que possa, uma vez feita a identificação (todos os droides têm um número de código), ser anexado. E é aqui que aparece o primeiro subjogo. Para tomarmos o controlo do dróide, há que resolver um pequeno jogo lógico no qual há que ordenar três filas de símbolos. Dez segundos é o tempo exacto para o fazer. Se falharmos, adeus dróide, desaparecido numa explosão. Se tivermos sucesso, ficamos com um dróide de reserva para cujo «chassis» podemos mudar caso o «corpo» original de KLP-2 «morra». Simples...

É de toda a conveniência ter um dróide de reserva para situações perigosas. Mas isso não implica que se esqueça os restantes droides uma vez encontrado o nosso duplo. E que é sempre possível tirar-lhes energia e desactivar-lhes o armamento. Ou usá-lo em nosso proveito.

Correr de nível para nível atrás dos droides não é, porém, a missão primordial de KLP-2. Há que encontrar os reactores, onde um outro subjogo espera o herói. Coisa simples, em que há que equilibrar os isótopos positivos e negativos do reactor de modo a desligá-lo ou colocá-lo em sobrecarga. O problema é que toda a energia retirada fica retida no «chassis» de KLP-2 e pode afectar o seu funcionamento. O seu peso reduz a velocidade de KLP-2 e a sua carga magnética (daí o nome do jogo - Magnetron) atrai ou repele o herói metálico para certas áreas do piso. E há quatro reactores em cada nível...

Claro que as surpresas do jogo não se ficam por aqui. Mas como é sempre bom descobrir coisas novas, isso é o que vocês vão fazer logo que ponham a mão neste engraçado jogo de Steve Turner. Ele vai magnetizar-vos.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar

DESAFIO APOCALÍPTICO PÕE DEDOS EM BRASA

TÍTULO: «Mega Apocalypse»
MÁQUINA: Spectrum

John Wilson é o culpado. Autor das conversões para o Spectrum de jogos como The Armaggedon Man e Battle of Planets, reincidiu agora com Mega Apocalypse. Um jogo cujo título indica exactamente do que se trata. Uma vez carregado este jogo, não há sequer tempo para ver se os amigos estão ao vosso lado, estarrecidos com a vossa destreza no manuseio das teclas, especialmente do «Fire». É que Mega Apocalypse é um jogo apocalíptico...

Idêntico, de muitas e variadas formas, a um anterior jogo da editora Martech, Crazy Comets, este Mega, também responsabilidade da Martech (que publica uns desastres, mas por vezes surpreende com pequenas jóias) tem muito pouco que se lhe diga a nível de gráficos. Mas quem precisa de gráficos muito bonitos se, de qualquer modo, não vai ter tempo para os apreciar? É que acção é o que Mega Apocalypse promete. E não falta.

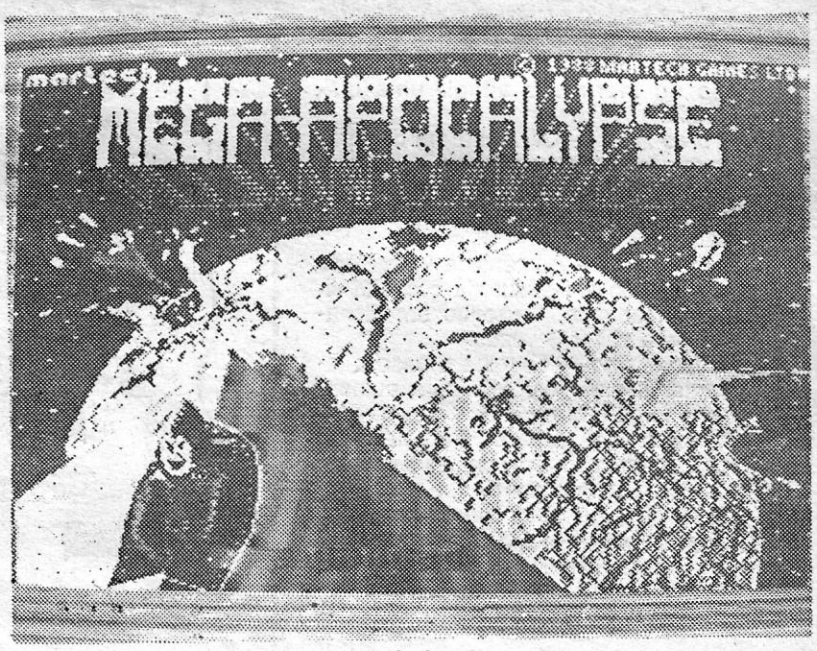
Controlamos uma pequena nave em forma de diamente, que se desloca num espaço negro quase vazio. Vazio, entenda-se, quando tudo começa, porque depois, as pequenas manchas lá longe tomam forma e recortam-se do fundo como imensos planetas (com sombras, crateras e tudo) que giram vertiginosamente até que... colidem com a nossa nave. Fenómeno pouco conveniente que é imperioso evitar. E não só com os planetas é preciso evitar contactos. De facto, em Mega Apoclypse quase tudo o que pode colidir com o nosso pequeno diamante é mortal. Ficam avisados.

Ninguém vai alguma vez saber exactamente porque é que tem de abater inimigo após inimigo nos diferentes níveis de Mega Apocalypse. Este é um daqueles jogos em que a história é inexistente porque qualquer história lhe serve de razão para existir. Tão possível é imaginar que viajamos pelo espaço-tempo em busca de uma bela princesa raptada, que temos de salvar (e com quem casaremos), como acreditar que o gozo de Mega Apocalypse tem a ver com uma hipotética ida à padaria durante a qual há que dar cabo de uns quantos rufias galácticos, tudo para recolher o pão saloio que encomendámos na véspera.

Controlar o nosso foguete espacial é um trabalho arriscado que requer alguma atenção. O mínimo descuido e o veículo começa a girar que nem um doido, movimento que vai criar algumas dores de cabeça (talvez mesmo reais) no jogador. Mas que ninguém se queixe, que este movimento giratório tem as suas benesses. Por exemplo, é possível disparar para oito direcções, coisa que em Crazy Comets era impossível (e daria tanto jeito).

Também a música do «menu» é uma obra de arte que todos devem escutar atentamente. E há mais algumas surpresas que vocês vão encontrar quando agarrarem neste Mega Apocalypse. Quanto à cor, o sistema monocromático é obrigatoriedade. Mesmo com mudança de tom de nível para nível. Mas com aquela velocidade, acreditem que o Spectrum não aguentava mesmo mais.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10):7
DIFICULDADE (1-10):8
CONSELHO: A comprar



RAPTO DE FILHO LEVA HERÓI À LUA

TÍTULO: «Venom Strikes Back»
MÁQUINA: Spectrum

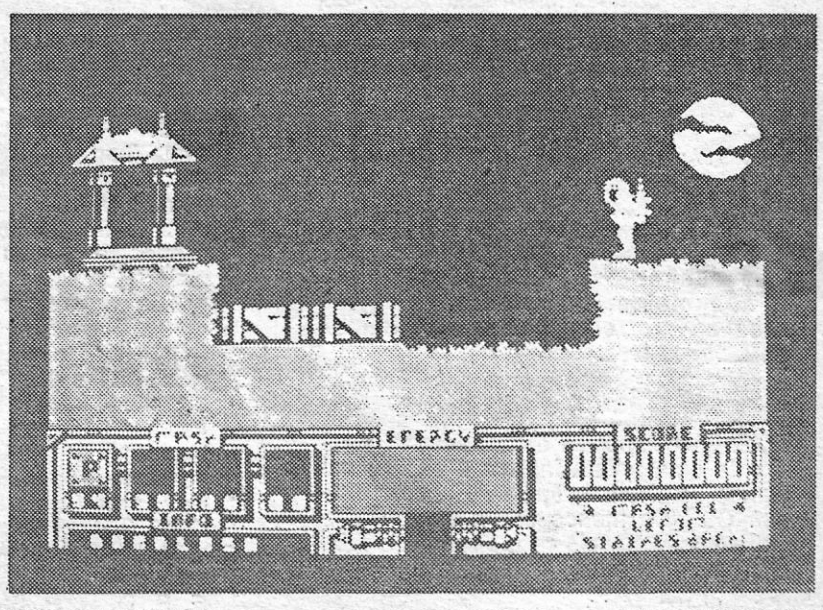
Mask foi um interessante passo na aventura/acção nos computadores. Depois, ainda recentemente, Mask II saiu à liça e revelou-se como um dos melhores jogos do género editados em 1987 (81% na Crash). E ainda os ânimos não estão refeitos das surpresas da corrida proporcionada por Mask II com suas quatro aventuras numa só e já a vingança de Venom, a terrível organização criminosa que quer dominar o mundo se faz sentir. Mask III está aí, só que vem disfarçado com um outro nome. Venom Strikes Back (Venom riposta, em português) é o título deste terceiro jogo de uma série que não só tem agradado como melhorado.

Muito «exoloniano» no aspecto, este Venom Strikes Back leva-nos a encarnar o personagem principal da história, Matt Trakker, o líder da equipa Mask, Matt acabou de receber más notícias: parece que Miles Mayhem, responsável máximo da Venon ficou agastado com a derrota sofrida em Mask II e decidiu conquistar o mundo.

O primeiro passo dado por Miles Mayhem foi muito típico de um personagem mau como ele é: raptou Scott, o filho de Matt Trakker e mantém-no escondido na Lua. Uma situação que coloca Matt em desvantagem, dado que nenhum dos veículos usados pelo seu grupo está preparado para viajar na superfície lunar, menos ainda para saltar o espaço desde a Terra até ao seu satélite natural.

Tal como as coisas estão, Matt tem de penetrar na base do inimigo e «desviar» o foguete utilizado pelos membros da Venom quando querem ir «lá acima». Tanques cheios de combustível, caixas de munições, muitos guardas, obstáculos a ultrapassar, são algumas das surpresas do caminho. No fim, uma vez chegado ao foguetão, Matt Trakker só tem que ligar a ignição e... Lua, aqui vou eu. Mas até lá muitos vão sofrer.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: A comprar



VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

RAMPARTS parece estar facilitado. Pelo menos é o que garante *João Gonçalo Lopes*, da Avenida dos Estados Unidos da América, 109-r/c, 1700 Lisboa, que tem honras de abertura das *dicas* para esta semana. Ora escreve o João que em *Ramparts* (aquele jogo medieval que é muito igual a *Rampage*) basta escolher a opção de dois jogadores e jogar unicamente com o segundo cavaleiro. É a destruição total, comenta o João, que parece ter resolvido *Ramparts* com este estratagema.

Do João chegou ainda mais algum material, mas não o vamos mesmo publicar (os teus mapas estavam esborratados, o marcador negro não devia estar muito bem). Mas aqui fica o pedido deste leitor: escrevam-lhe, que o João quer trocar informações sobre jogos. E jogos também.

Hyper Sports e mais

Rui Pedro da Costa Chaves enviou algum material e pergunta porque é que publicámos tantas vezes «as vidas infinitas de *Exolon*». Ora, Pedro, para todos aqueles que não sabiam que bastava escrever «ZORBA» no «menu» de escolha de teclas... Mas como isso não é necessário ou sequer interessante em *Fighter Pilot* e as teclas foram aqui recentemente indicadas, a tua informação fica de fora. Informação para este jogo ressalve-se, que o resto está aqui tudo. Ora vê lá se não é verdade.

HYPER SPORTS — É um jogo que simula séries de modalidades desportivas: natação, tiro aos pratos, salto no cavalo, tiro no arco, triplo salto, halterofilismo. Para passar à modalidade seguinte terá três tentativas.

Natação — Aumente a velocidade carregando alternadamente em esq. e dir. Quando aparecer o aviso (BREATH), carregue em disparar e prossiga.

Tiro aos Pratos — As 2 miras procuram o prato automaticamente. Carregue em esquerda ou direita conforme a mira para a qual quer disparar. Dispare só quando os pratos estiverem dentro da mira.

Salto no Cavalo — Carregue em disparar para correr. Quando chegar à prancha carregue em disparar para pular. Quando estiver a pino, disparar outra vez esquerda e direita alternadamente para fazer um número máximo de mortais e atingir uma distância.

Tiro ao Arco — Carregue em disparar para escolher a velocidade e direcção do vento. Carregue também em disparar para lançar uma das suas 8 setas.

Triplo Salto — Aumente a velocidade carregando em esquerda e direita simultaneamente. Carregue em disparar para saltar 3 vezes.

Halterofilismo — Escolha o peso a levantar usando esq./dir. para aumentar a força e quando o atleta «piscar» carregue em disparar. Para levantar os pesos continue com esq./dir. até os 3 juízes marcarem.

NOTA: Para pôr o nome, carregar em disparar sobre as letras escolhidas. Para acabar, disparar sobre o «e» e recomeça o jogo.

BOMB JACK I — Em cada nível, quando se apanham 23 bombas com o pavio aceso, ganham-se mais 50 mil pontos de bónus e passa-se de nível. Se as bombas forem apanhadas «ao calhas» passa-se de nível apenas.

Teclas: M — direita; N — esquerda; X — salta; X + Q — supersalto; A — desce rápido

NOTA: Para parar no ar teclar simultaneamente «X».

DRUID II — Às vezes encontram-se na margem umas pequenas marcas que, atravessando-as, mudamos de local. Os esqueletos, as sombras e as árvores só morrem quando nós disparamos vários tiros.

Garfield a jacto

A *Microcompanhia* de Almada leu atentamente uma revista inglesa e decidiu enviar-nos uma forma rápida de acabar *Garfield*. Ou pelo menos assim parece, que com um gato daquele calibre nunca se sabe o que pode suceder.

Acabar *Garfield*:

1 — Seguir em frente até *Garfield* cair no buraco.
2 — Seguir até à extremidade esquerda do cofre, dar-lhe um pontapé, apanhar depressa a chave antes que o rato a apanhe.
3 — Ir até ao parque e deixar cair a chave.
4 — Ir ao alpendre e apanhar a pá.
5 — Ir à loja das ferramentas e usar a pá. Depois apanhar o dinheiro.
6 — Ir à loja de comida saudável. Deixar cair o dinheiro, aparecerão algumas sementes.
7 — Ir ao parque e deixar cair as sementes, apanhar a chave, e saltar para cima do pássaro.
8 — Quando estiver na sala em que o pássaro o deixou, vá a direito e encontra a Arlene!

Gryzor ainda ao ataque

De *Luís Manuel Martins*, que tem 13 anos, vive na Rua Dr. Oliveira Ramos, 38-5.º Esq. — 1900 Lisboa (tel. 834812) e está apaixonado pelos irmãos mais velhos do Spectrum, os «16 bites», chegou algum material para o micro querido de muita gente. E Luís, quanto à pergunta que fazes (a 1.ª) será bom que a envies directamente à secção correspondente. Quanto à terceira (se alguém souber de casas que vendam «software» original a preços razoáveis), duvido que encontres muita reacção da parte de outros leitores. E compreende-se que, quem compra por cem, não pense sequer onde é que há por mil. A última alínea, essa está a ser cumprida com um nítido incremento na qualidade e quantidade. Como tu deves notar. Mesmo apesar das gralhas. Mas vamos ao teu material.

GRYZOR — Para acabar este interessante jogo, sigam os seguintes passos: 1.º, carreguem o 1.º nível e acabem-no (é muito fácil); 2.º, o computador pede para carregar o 2.º. Façam-no, e percam as vidas todas o mais depressa possível; 3.º, em seguida aparecerá a mensagem «GAME OVER» e duas opções: CONTINUE e RESTART. Escolham RESTART e carreguem novamente o 1.º nível que está a seguir ao «screen» inicial; 4.º, começarão o jogo com 55 vidas. Quando tiverem acabado, receberão mais 99! Vão passando de nível e acabarão *GRYZOR!*

SOLOMON'S KEY — Quando o jogo acabar de entrar, redefina as teclas E, B, O, R, P. Em seguida redefina as teclas que desejar, comece o jogo e terá vidas infinitas.

FREDDY HARDEST — Código para a 2.ª parte: 897653.

SUPER HANG-ON — Andem sempre junto à berma direita e será mais fácil passar de nível.

DEAD OR ALIVE — Quando o Spectrum pedir para introduzir o vosso nome na tabela de *High Scores*, escrevam CHEAT e durante o jogo carreguem SPACE (tecla) e terão um nível especial de acção.

HYSTERIA — POKE 44527, 201 (escudo e energia)

GAUNTLET — POKE 38050, 0 e POKE 38052, 0 (armas nucleares!)

INTO THE EAGLES NEST — POKE 36640, 0 e POKE 36641, 0 (munições infinitas); POKE 40512, 0 e POKE 40513, 0 (chaves); POKE 41136, 0 e POKE 41137, 0 (não há ferimentos)

HEAD OVER HEELS — POKE 43132, 0 (Invencibilidade); POKE 35315, 0 (supersaltos!)

SCOOBY DOO — POKE 29614, 0 (vidas infinitas)

BOSCONIAN

```
10 REM BOSCONIAN HACK
20 PRINT AT 10, 5; "START
   'BOSCONIAN' TAPE"
30 CLEAR 25599: LOAD ""
   CODE 16384
40 LOAD "" CODE 25600:
   LOAD "" CODE 32765
50 POKE 33356, 60
60 RANDOMIZE USR 32765
```

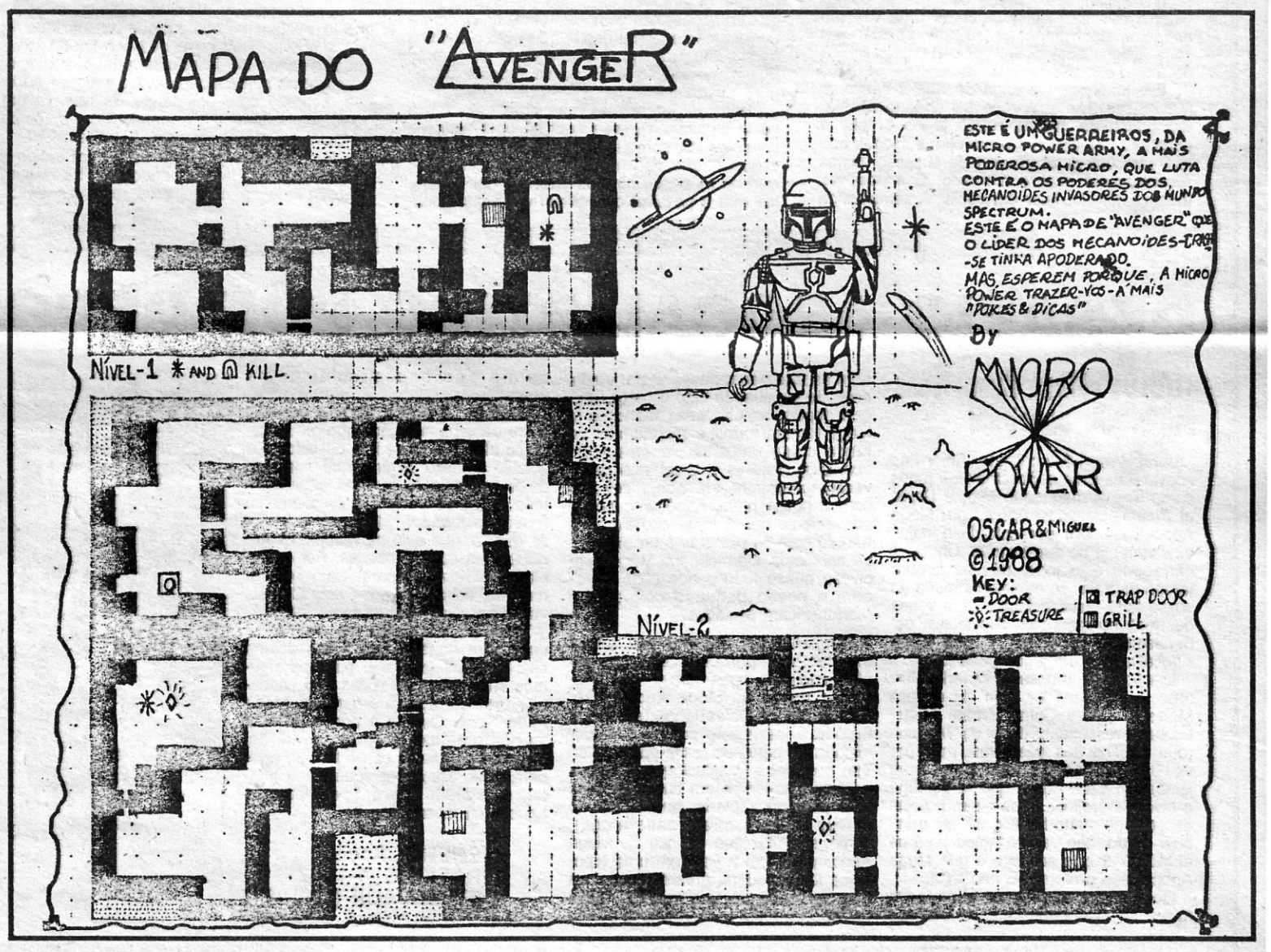
Jogos de futebol

É o que *Miguel Alvim* quer trocar com outros leitores. Apaixonado pelos jogos simulando o desporto-rei e também interessado em jogos de estratégia, o Miguel pede que outros «viciados» no género lhe escrevam para a Avenida Heróis do Ultramar, 2-2.º — 3100 Pombal. E do Miguel aqui fica algum material:

BALL — POKE 49483, 0 (tempo): POKE 49168, 0 (vidas)
THRUST II — POKE 34200, 0
PARABOLA — POKE 38303, 0
PHANTOMAS — POKE 44819, 0 (energia)
BABALIBA — POKE 49732, 0 (bombas infinitas)
MARIO BROS — POKE 44079, 0 (vidas infinitas)
ARMY MOVES — POKE 53324, 255 (vidas infinitas)
PENTAGRAM — POKE 49917, 0
SPIKY HAROLD — POKE 34813, 0
GALAXIAN — POKE 54455, 0
ANTIRIAD — POKE 34270, 0
DAN DARE — POKE 36168, 175: POKE 45954, 104
FALCON PATROL II — POKE 16764, 234
ZUB — POKE 37473, 201
SPY HUNTER — POKE 54824, 0
RAID OVER MOSCOW — POKE 46512, 182
BRUCE LEE — POKE 51795, 0
ROCK MAN — POKE 32566, 0
NOMAD — POKE 40703, 0
TREMOR — POKE 51921, 0
1994 — POKE 36121, 255
ZAXXON — POKE 48825, 255
SPY JUNTER — POKE 54874, 0
SLAP FIGHT — POKE 64370, 0
THANATOS — POKE 52745, 201
SCOOBY DOO — POKE 29614, 0
BATTY — POKE 38588, 0
JET PAC — POKE 25020, 0

REBEL STAR — Se quiserem ganhar ao computador, entrem por um lado e esperem que os robôs do computador se desloquem para lá. Então, entram pelo outro lado e é fácil. O objectivo é destruir o computador central.

THANATOS — O objectivo é passar os obstáculos até ao primeiro castelo. No segundo castelo, apanhamos um livro de feitiços e no último um caldeirão onde a feiticeira lança o feitiço.



DAN DARE — O objectivo é encontrar as 5 partes (que parecem barris) e levá-las ao «self-destruct system». Não vão à sala do MEKOM, senão os inimigos ressuscitam todos.

KOKOTONI WILF — 10 CLEAR 24100: LOAD "" CODE: RAND USR 65100: LOAD "" CODE: POKE 43742, 0: POKE 42177, 2: POKE 42214, 255: RAND USR 41200

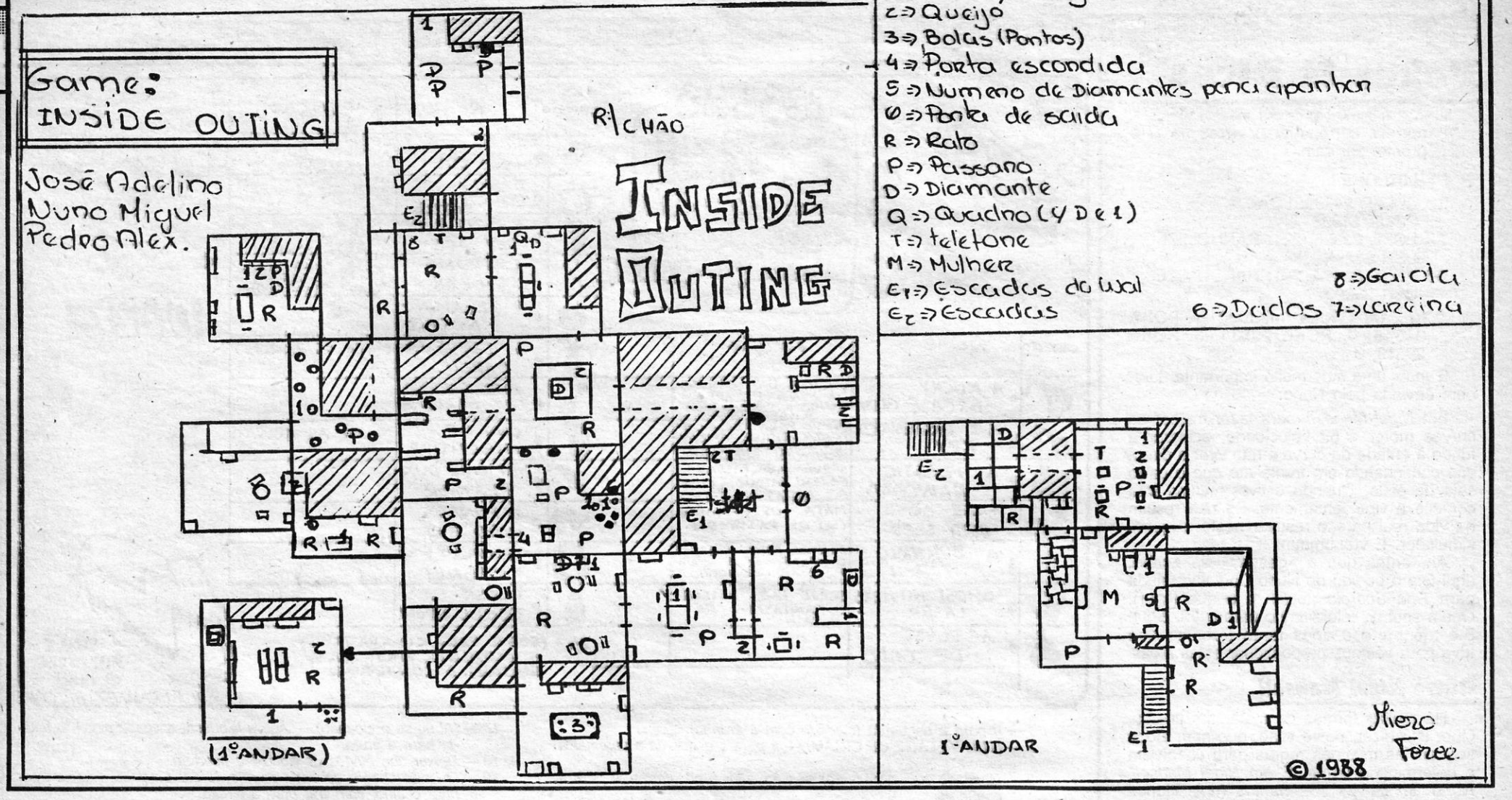
FALL GUY

```
10 CLEAR 24100
11 LOAD "" CODE
12 RAND USR 651000
13 LOAD "" CODE
14 POKE 44204, 0
15 RAND USR 41200
```

Dragon's Lair

Do largo de Santa Bárbara, n.º 4, 2.º esq., escreve *Rogério Rebelo* e diz:

DRAGON'S LAIR — Para ajudar no difícil trabalho começado por *Afonso*



Serralha aqui deixo umas *dicas* que vão ajudar para passar. "" Na 1.ª sala multibicho os movimentos são os seguintes: baixo, esq., dir., disp., cima, esq., baixo, deixar o dedo no "disparar" até desaparecer o bicho que anda à volta da mesa, dir., disp., e o boneco senta-se no trono. Depois vem a caverna do desespero que é fácil de passar, é só ir para a dir., apanhar a espada e ir para a direita outra vez. Depois há outra sala multibicho e os movimentos são os seguintes: dir., cima, disp., dir., disp., esq., disp., dir., baixo, dir. e disp., mas aí eu não consigo matar a aranha e gostava que me ajudassem, escrevendo para «A Capital».

Teclas de *Psi Chess*

Desde a Rua Sampaio Bruno e com tremendo esforço «psi» o *João Pedro Patriarca* fez chegar até ao Poço da Cidade as teclas do fenomenal *Psi Chess*. E agora que ninguém diga que não pode jogar xadrez.

Teclas: I = pôr ou tirar CHANGE

- M + 1 + 2 ou + 3 = serve para mudar a letra que se encontra à direita de CHANGE: com CHANGE.

— M + 1 = aparece a letra *G*; M + 2 = aparece a letra *P*; M + 3 = aparece a letra *S*

Letra *P* pode servir:

- para mudar o «écran» de cor = B ou C ou X + 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; Ø ◊ com CHANGE
- para ver as opções = S + 1 + 2 + 3 ou + 4: com CHANGE

— S + 1 = ver o «menu»; S + 2 = ver as peças de cima; S + 3 = ver as peças normais; S + 4 = ver as peças de forma chinesa.

- para ver o jogo de várias maneiras = Ø + 1 + 2 + 3 ou + 4: com CHANGE

— Ø + 1 = as brancas em baixo e as pretas em cima; Ø + 2 ou + 4 = vê-se o tabuleiro de lado; Ø + 3 = vê-se as pretas em baixo e as brancas em cima.

- para ver as nossas jogadas e as do parceiro = Q + 1 + 2 + 3 ou + 4 = com CHANGE 1.º tem-se que teclar S + 1 para ver o «menu»

Letra *S* pode servir:

- para mudar o «menu» = T + 1 + 2 + 3 ou + 4 = sem CHANGE

— T + 1 = mudar USER para PROGRAM ou vice-versa ◊ pedras brancas; T + 2 = o mesmo que T + 1 ◊ pedras pretas; T + 3 = para ver quem é o primeiro a jogar; T + 4 = é levar os números que estão em baixo a Ø.

- para modificar os números em baixo = os da esq. são W + 1 + 2+ 3 + 4 ou + 5; os da direita são R + 1 + 2 + 3 + 4 + 5: sem CHANGE

— W ou R + 4 = pôr os números da esq. para a dir. ◊ 99.59.50; W ou R + 1 + 2 + 3 = é para ir descontando os números; W ou R + 5 = mete os números em 99.59.59

- para mudar de LEVEL = A + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 ou C + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 ou B + 1 + 2 + 3: sem CHANGE

— Letra *P* serve ainda para quando acabar o jogo pôr as peças no lugar inicial: sem CHANGE

- W = para mover as brancas; B = para mover as pretas.

— K = mexer o rei; Q = mexer a rainha; B = mexer o bispo; N = mexer o cavalo; R = mexer as torres; P = mexer os peões.

— A seguir mete-se uma letra e um número — significam a casa onde a peça vai parar. Ex.: WQ-D4 = mexer a rainha branca para a casa D4

— Para tirar uma peça que queremos pôe-se S — e a casa onde ela se encontra.

Letra *G* serve para começar a jogar com o computador: sem CHANGE

- para moder as peças = mete-se em 1.º a casa onde ela se encontrava e em 2.º mete-se a casa onde queremos que ela vá parar.

Em todas as letras *G, P* ou *S* pode-se mudar as cores do «écran», ver as opções, ver as jogadas ou mudar a posição do tabuleiro.

Psytron e não só

Em Queluz, o *Nuno Cláudio Serôdio Santos Carvalho* pôs a caneta ao papel (cuidado com a caligrafia e as folhas escritas dos dois lados) e rabiscou uma série de informações interessantes. Ei-las:

PSYTRON — A geografia da base *Betula 5* divide-se em 11 partes: 1.º Unidade Médica — onde os medicamentos estão guardados e os feridos são tratados; 2.º Gerador *(Freezetime Generator)* — a fonte de muita da energia do *Psytron*; 3.º Unidade de Oxigénio *(Oxygen Unit)* — fornecimento de oxigénio necessário para a colónia; 4.º Baía de Aterragem *(Docking Bay)* — onde são recebidos os fornecimentos que são trazidos pelas naves abastecedoras; 5.º Unidade Renovadora *(Recycling Unit)* — assegura e renova a comida e água necessárias à base; 6.º Sector de Divertimento *(Pleasure Dome)* — onde a tripulação se descontrai e goza o tempo livre; 7.º Aposentos *(Crews Quarters)* — onde a tripulação dorme; 8.º Reservatório de Combustível *(Fuel Dump)* — onde é armazenado o combustível da base; 9.º Gerador Principal *(Power Plant)* — onde as massivas quantidades de energia solicitadas para *Freezetime Generator* são produzidas; 10.º Destruidor de Matéria *(Matter Disruptor)* — a mais mortífera mas também instável arma do *Psytron*; 11.º Armazém de Comida *(Food Store)* — onde a comida necessária à base é guardada.

LEVEL 1: O dróide

Teclas: Q — para a frente; A — para trás; M — disparar.

Missão: Naves inimigas lançam sabotadores nas instalações. Vão-se dirigir para uma câmara de compressão e tentar fazé-la explodir. Têm que os destruir.

Para passar o LEVEL 1 têm que: *Passmark*: 50% average. O tempo-limite é de 5 minutos.

LEVEL 2: Guardião do céu

Teclas: Q — move a mira para cima; A — move a mira para baixo; O — move a mira para a esquerda; P — move a mira para a direita; M — dispara; N — em conjunto com o O e P pára os «écrans» mais rápido.

Missão: Têm que destruir as naves inimigas antes que elas lancem as bombas.

Para passar o LEVEL 2 têm que: *Passmark*: 50%. O tempo-limite é de 5 minutos.

LEVEL 3: Circuitos de defesa

Teclas: Q, A, O, P e M as mesmas funções que no LEVEL 2; SPACE — primeiro arma e depois dispara o *disruptor*. No modo do dróide: Q — para a frente; A — para trás; M — dispara; S — muda para o outro modo; D — muda para o modo dróide.

Missão: As naves inimigas estão a lançar bombas e sabotadores. A nossa missão é destruir as naves e os sabotadores.

Para passar o LEVEL 3 têm que: *Passmark*: 50%. Tempo-limite é de 10 minutos.

LEVEL 4: reparação de circuitos

Teclas: Todas do LEVEL 3 mais estas: F — tempo «congelado»; R — leva-o outra vez para o tempo real; S — reporta o estado das instalações; O — dá o relatório dos estragos. Em estado relativo aos estragos as teclas são estas: S — aparece e passa para a letra seguinte; A — altera uma linha; E — sai do modo de relatórios.

Missão: A mesma do LEVEL 3 mais a missão de reparar o que sofreu estragos.

Para passar este LEVEL: *Passmark*: 60%. Tempo-limite de 10 minutos.

LEVEL 5: Fornecimentos

Teclas: As mesmas que no LEVEL 4 mais: Quando em *Freezeline* é possível com a tecla C — comunicar com a nave de abastecimentos. Quando se comunica as teclas são: S — passa para a linha seguinte; A — altera uma linha; E — sai deste modo.

Missão: O *Psytron* conseguiu comunicar com a nave de abastecimentos e está a comunicar as necessidades da base ao seu comandante. *Psytron* tem que tentar manter os abastecimentos a um nível correcto.

NOTA: O fornecimento é mantido através de um feixe transmitido pela nave. O máximo peso que pode ser teletransportado é de 1000 toneladas.

LEVEL 6: O conflito final

Teclas: as do LEVEL 5.

Missão: Manter a base a funcionar durante o máximo de tempo possível. 200 pessoas são precisas para manter a base operacional. Tempo-limite: 1 hora.

NOTA: Se neste LEVEL o feixe de fornecimento é interrompido por uma nave inimiga as transmissões com a nave terminam.

E com isto espero que consigam acabar o *Psytron*.

Tomahawk

E eis algumas teclas:

Teclas: 5 — esquerda; 6 — baixo; 7 — cima; 8 — direita; P — muda de mira; M — mapa; Q — arrancar; A — anula o arranque; W — R.P.M. aumenta; S — R.P.M. baixa; C — activar mira; Ø — dispara; N — mudar a estação de radar; Altitude máxima — 16 000 m.

THAT'S SPIRIT

Teclas: O — esquerda; P — direita; E — seleccionar objectos; R — conexão de objectos; T — apanhar objectos; Y — largar objectos; U — Atirar objectos; Z — Sair da pausa; C — ler sinais; F — praguejar; G — dormir; H — comer; J — beber; K — entrar em portas; L — sair de edifícios; ENTER — disparar; X — comprar objectos; V — Examinar objectos; M — usar objecto.

SOUTHERN BELL

Teclas: R — regulador; V — apitar; ENTER — animar fogo; V — travões de vácuo; L — *cut off*; B — *blower*; I — injector; T — horário; BREAK — indica que recebemos a mensagem; F — porta do fogo; D — *domper*; A — acelerar; S — fumo; G — altura entre a leitura da inclinação da linha e os sinais; P — posição do comboio; 1 a 4 — nível de fumo.

Para os que ainda não conseguiram arrancar com o comboio da estação façam o seguinte:

Carreguem 4 vezes na tecla *C*, depois carreguem 2 vezes no *R*, a seguir teclem *A*. Quando a velocidade chegar

(Continua na pág. seguinte)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

aos 17 carreguem 2 vezes no *R* e pronto, partiram.

PYRACURSE

```
10 CLEAR 24799: LOAD ""
   CODE 23296
20 POKE 23325, 201: RANDOMIZE
   USR 23299
30 POKE 33450, 201: RANDOMIZE
   USR 29600
```

SGRIZAM (Vidas infinitas) — POKE 34548, 0: POKE 29534, 0: POKE 29519, 0

E mais uma *dica* muito importante, também enviada pelo Nuno:

Em *Nigel Mansell*, para fazer melhor as curvas meter a 6.ª velocidade, acelerar a fundo à entada da curva e não virar a direcção continuando em frente até que o carro saia da pista. Quando estiver mesmo fora comece a virar lentamente. Se não resulta na vida real parece resultar neste exigente simulador. E vrouummm!

Ah, antes que a «gasosa» se acabe, aqui fica o pedido de Nuno Carvalho: ajuda para *Red Scorpio* (teclas e o que fazer). Quem souber, telefone-lhe para o 4372284. Ele até merece após tanto trabalho que teve para vos/nos proporcionar estas *dicas*.

Cutro *Nigel Mansell*

Há muitas formas de matar um coelho. Quer isto dizer, neste caso, que nem todos seguem as mesmas regras para chegarem a determinado ponto. E em *Nigel Mansell, Nuno Gonçalves dos Santos* (dois Nunos com ideias diversas) acha que nas curvas apertadas o que é preciso é reduzir para 4.ª. Caso contrário é o despiste. E o Nuno diz ainda que o turbo é regulado nas teclas de 1 a 3, sendo necessário controlar a temperatura do turbo de modo a que este não entre «em parafuso». Quanto à tua pergunta respeitante ao modo de abastecimento de gasolina e troca de pneus, isso sucede automaticamente quando entra na zona de boxes.

Mas o Nuno escreveu muito mais. Eis alguns dos jogos sobre que ele se debruçou, explicados nas suas próprias palavras:

ARKANOID II — The Revenge of Doh — Neste jogo, como os bónus são muitos, ainda só descobri estes: A — ficamos com a raqueta mais pequena (esta não presta); E — ficamos com a raqueta maior; SC — o fundo do «écran» fica em movimento; G — Quando nos deslocamos, a raqueta aumenta de tamanho; F — dá-nos tiros, para abatermos a parede; CAVEIRA — este é óptimo, porque ficamos com dezenas (!) de bolas em jogo.

SUPER HANG-ON — No princípio do 1.º nível, sigam pela faixa direita da estrada. Quando chegarem à 1.ª curva, metam o turbo, depois continuem sempre pela faixa direita e bem encostados à berma da estrada, até, sensivelmente, pouco mais de metade do nível.

IK + — Para quem estiver atrapalhado com os movimentos, eis as teclas: 5 — dar cabeçadas; 6 — esquerda; 7 — direita; 8 — rasteira; 9 — salto; 0 — pontapé; 9 + 0 — pontapé todo no ar; 5 + 0 — dar murros; 6 + 0 — duplo pontapé no ar. Para apanharem as bolas, de 3 em 3 combates: 6 — esquerda; 7 — direita; 8 — baixo; 9 — cima.

TETRIS — Um conselho para este extraordinário jogo, vindo das geladas terras comunistas (URSS), escolham os níveis de dificuldade «2» ou «3».

Uma informação para ti Nuno (e talvez para outros leitores): *Tetris*, presumo, nunca acaba. Desde que o jogador continue a acertar as peças, o jogo continua. E o Nuno vai nas 99 linhas...

Quanto à tua dúvida de *Phantis*, presumo que já está respondida. E vamos às tuas questões. Para a primeira a resposta é: não. Ou seja, o teu computador não se vai avariar por isso, vai é ficando usado. Mas Nuno, 14 horas a jogar, vai é «avariar-te» a ti. Toma cuidado, olha que o mundo não são só os computadores. Há que ter amigos, convesar, ler, especialmente bons livros, estudar e... brincar outras brincadeiras para além das que o computador te proporciona. Lembra-te disto.

No que respeita à tua segunda pergunta, a razão única é o volume de cartas que chegam aqui ao Poço da Cidade. Por isso o teu material, apesar de muito útil, demorou algum tempo até aparecer publicado.

O Nuno precisa de ajuda para *747 Flight Simulator* (teclas, objectivo, significado das letras no painel, como levantar voo) e está também interessado em trocar jogos. Escrevam-lhe para: Travessa André Valente, 21-3.º, 1200 Lisboa, ou telefonem-lhe pelo 372861.

E em jeito de despedida aqui fica mais algum material do Nuno:

Football manager (versão portuguesa)

Football Manager é um excelente e interessante simulador (de texto) de futebol. Nós somos treinadores de uma equipa de futebol. Começamos a nossa carreira de treinador, orientando uma equipa na 4.ª divisão.

Cada campeonato tem 15 jornadas, com 8 jogos em casa e 7 fora. Também temos uma participação na «Taça».

De seguida, as instruções e as consequentes teclas para podermos jogar:

Vender ou listar jogadores — a — Com esta opção podemos vender qualquer jogador da nossa equipa. Quando fazemos isso, premimos o número do jogador a vender e ser-nos-á dado quanto o jogador vale, e o que nos é oferecido por ele.

Imprimir SCORE, etc. — s — Esta é muito útil, pois dá-nos informações sobre: o nome da nossa equipa, a cor do equipamento, o nosso nome, a percentagem de treino (Máx. = 100%), o nível de dificuldade (que vai desde «principiante» até «génio»), as épocas que já fizemos no clube, o nosso dinheiro, as nossas dívidas, o moral dos jogadores, a classificação no campeonato, e finalmente os jogos já realizados.

Obter empréstimo — L — Quando temos falta de dinheiro esta é a solução...

Pagar empréstimo — p — Quando estamos a dever dinheiro, e já temos o suficiente para devolvê-lo.

Modificar nível — Nível — Para quem achar o jogo demasiado fácil, suba o nível de dificuldade.

Mudar nome da equipa/jogadores — Mudar — Se quisermos mudar o nome da nossa equipa ou dos nossos jogadores (neste caso podem pôr nomes dos vossos «ídolos»).

«Save» jogo — gravar — Para gravarmos o que já fizemos.

NOTA: Em frente de cada opção está a letra ou a palavra que se deve teclar, logo seguida de ENTER.

Para quem tiver a sorte que eu tive de encontrar a versão portuguesa do jogo, é claro que tudo será mais fácil de resolver.

Antes do jogo, é-nos mostrada a condição física dos jogadores (máx. = 20), o seu moral (máx = 20), e a condição da nossa defesa, meio-campo e ataque e o número de jogadores convocados.

É aconselhável mudarem sempre a equipa.

Se premirmos «C» depois ENTER temos acesso à lista dos jogadores da nossa equipa.

Nesse quadro temos o seguinte:

1.º A posição dos jogadores; 2.º o nome dos jogadores; 3.º o número dos jogadores; 4.º a técnica dos jogadores (máx. = 5); 5.º a energia dos jogadores; 6.º o valor em dinheiro; 7.º a condição do jogador no próximo jogo. E aqui temos o seguinte:

Cor-de-rosa — convocado; amarelo — não convocado; verde — lesionado.

Depois de tudo escolhido, é o jogo, que é totalmente comandado pelo computador.

No fim do jogo aparece o resultado final e o lucro de bilheteira. De seguida, aparecem-nos os resultados da jornada e a classificação.

Depois as contas da semana.

A seguir, aparece um jogador. Comprem-no só se tiver a técnica de «3» ou mais.

Ofereçam uma quantia superior ao que ele vale. Quando tiverem 16 jogadores no vosso plantel, já não podem comprar mais.

Depois voltamos ao «menu» inicial, e tudo se repete.

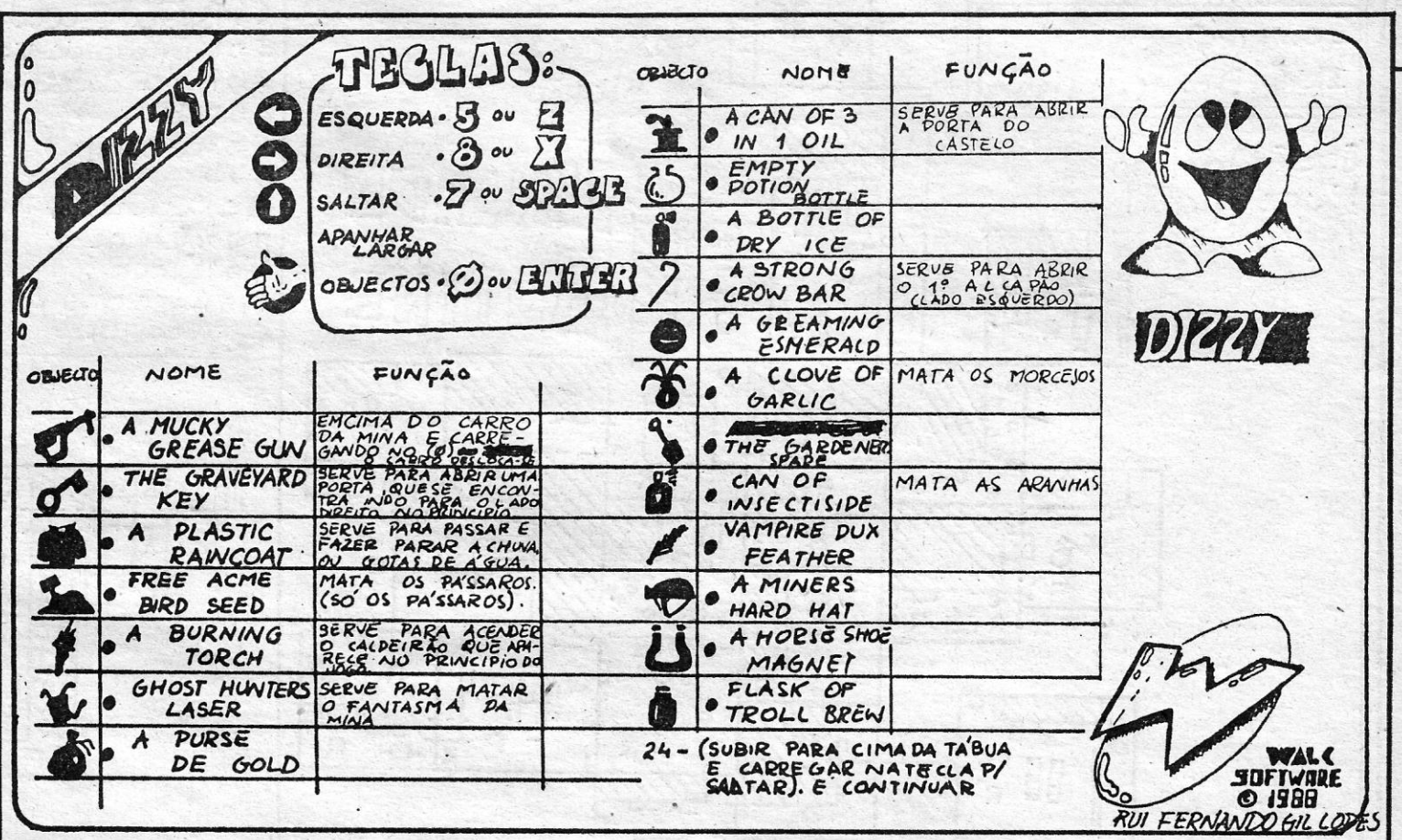
Para os que gostam de estratégia futebolística, é um bom jogo, sem contar com a vantagem de ser português (isto é, se conseguirem encontrar essa versão!).

Inside Outing

Mapa feito «em casa» e *dicas* à maneira, eis o que a *Micro Force* tem para oferecer. Desde Oeiras para todos vós, alguma importante informação para *Inside Outing*.

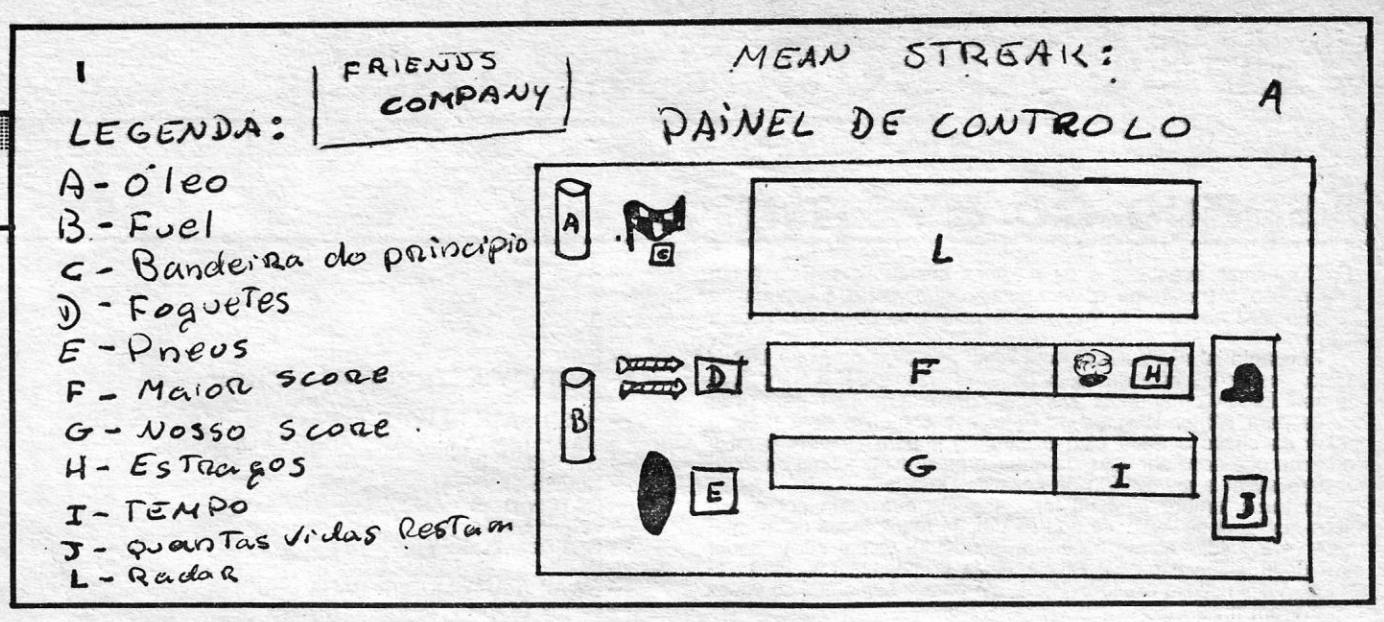
— Os queijos paralisam os ratos.
— Alguns cálices dão energia.
— Os telefones dão energia e não deixam perdê-la, durante algum tempo, quando são apanhados a tocar.
— Os dados quando deitados para a lareira, apagam as chamas.
— A gaiola afasta ou captura os pássaros.
— Numa das duas lareiras existe uma passagem secreta, mas só é possível passar com as chamas apagadas.
— Existe outra passagem secreta por detrás de um armário, cuja localização está referida no mapa.
— Para passar pela porta ou apanhar o diamante no compartimento, a seguir à escada dois do mapa, tem de se colocar as três cadeiras encostadas à parede do fundo, e depois puxar as mesas de forma a haver espaço para entrarmos na porta ou apanharmos o diamante.

No mapa estão localizados nove dos doze diamantes que temos de entregar à mulher, pelo que pedimos desculpa de não dar a localização dos três restantes, mas também não pretendemos tirar o prazer de encontrar os outros que faltam, ficando assim em aberto esta extraordinária aventura.



1 — Ir para a esquerda (cuidado com a aranha).
2 — (THE VILLAGE OF CIGAM) — Ir para a esquerda e apanhar a pistola.
3 — (Cuidado com o pássaro) — Não subir à plataforma, ir para a esquerda.
4 — (THE MINE ENTRANCE) — Há um carro de mina a bloquear a passagem, «meter» o «DIZZY» em cima do carro e largar a pistola.
5 — Descer, entando na mina, continuar a descer.
6 — Apanhar a «gabardina», e subir.
7 — Sair da mina, subir à plataforma e ir para a esquerda (cuidado com as maçãs que caem da árvore).
8 — Deixar que a chuva acerte no «DIZZY» (a chuva parou), largar a «gabardina», perto da árvore, e voltar atrás.
9 — (SCREEN 7) — (para subir, saltar para cima da mola) e ir para a direita, apanhar o milho e ir para a esquerda.
10 — Continuar (cuidado com a aranha).
11 — Continuar, esquerda.
12 — Deixar que os pássaros lhe toquem e continuar, para a esquerda.
13 — Continuar (esquerda).
14 — Outro pássaro, deixar que lhe toque, e votar.
15 — (SCREEN 13) — Largar milho, apanhar pé-de-cabra.
16 — Continuar para a direita até chegar ao (SCRREN 8), «meter-se» por baixo da aranha (não tocar nela) e largar o pé-de-cabra.
17 — (Abriu-se o alçapão) — Agora ir buscar a «gabardina», e levá-la para a gruta.
18 — Deixar que pingos de água lhe acertem.
19 — Quando chegar ao fim da gruta, largar a «gabardina» e apanhar o alho, sair, e ir para a direita.
20 — Entrar na mina e ir ao lado esq. e direito para matar os morcegos.
21 — No «SCREEN» do lado dir. largar o alho e apanhar o laser para matar fantasmas.
22 — Descer, matar o fantasma. Subir, ir buscar o alho.
23 — Voltar a descer e ir à direita, matar o morcego, largar o alho e continuar.
24 — (Para passar este quadro ver acima).
25 — Apanhar a lata de óleo e voltar.
26 — Sair da mina e largar a lata, voltar e apanhar a chave.
27 — Sair da mina e ir para a direita, quando não conseguirem passar largar a chave e abre-se uma porta (entrar).
28 — Voltar atrás, ir buscar a lata de óleo.
29 — Trazer a lata e atravessar a porta.
30 — Continuar para a direita (se não conseguirem passar os pássaros, ir buscar o milho).
31 — Quando chegarem ao rio com tubarões, largar a lata, ao pé da roldana, abre-se a porta do castelo. (Pode-se matar as aranhas e os morcegos), mas não consigo fazer mais nada com os objectos.

— Quem conseguir, escreva aqui para este espaço de «A Capital»...



Dizzy à primeira

A «inaugurar» a sua colaboração com este espaço, *Rui Fernando Gil Lopes* tratou de explicar algo de *Dizzy*, num desenho engraçado que anda por estas páginas. E promete enviar mais coisas. Fiquemos à espera.

Rampage e *C & Smart*

É de *Rui Manuel Porta Nova Andréz* a informação sobre o mui violento *Rampage*. Bem como as *dicas* para o mais sossegado *Clever & Smart*. Para o Rui, pede-se simplesmente que alguém explique como pôr em funcionamento o helicóptero de *Infiltrator* (o Rui introduz o código de navegação mas aquilo não anda). Escrevam-lhe para a Avenida do Bocage, 42-3.º dt.º, 2830 Barreiro, ou telefonem-lhe pelo 2074239.

RAMPAGE — Quando o prédio em que nos encontramos começar a ruir, saltem imediatamente ou quando caírem perdem energia. Para não perderem energia:

— Não deixem que os vossos companheiros vos batam
— Não comam os sanitários, as lâmpadas, os frascos de veneno, os televisores, os vasos com cactos;
— Tentem não ser atingidos pelos tiros e pelas bombas.
— Comam os frangos, as chávenas, e os frascos de leite para recuperarem as energias...

CLEVER & SMART — Como podemos ganhar dinheiro:

— Vão ao *Mister L's office* e ficarão com o seu álbum de selos. Podem trocá-lo no *Post Office* por $500 dólares. Podem também ganhar dinheiro desta maneira:

Vão à loja *Cleverman Discont* e comprem o fato *(snailcostume)*, depois vão à *Snail Race Trake* e apostem no CLEVER evidentemente, mas para isso têm de carregar na tecla D *(disguises)* e escolham o fato que compramos anteriormente. Para a corrida é preciso ter agilidade nos dedos ou no *joystick*. As teclas são estas (têm de ser usadas por esta ordem ou não funcionam) Q; O; A; P. Q — levanta a cabeça; O — estica o corpo; A — baixa a cabeça; P — faz avançar o caracol. Não se esqueçam de seguir esta ordem. Também não podem ultrapassar a quantia de $2000.

E agora os disfarces e onde podem ser utilizá-los:

— *Snailcostume* — pode ser usado no *Snail Race Trake*;
— *Ratcostume* — pode ser usado o *Rowdy Bar*; objectivo saltar sobre os objectos com as teclas: O; P; BREAK.
— *Apron — Acne Construct; Rus Ltd Scrap;*
— *Sailorsuit — Kindergarten* — Jogo da moeda: lançar o mais longe possível a moeda com as teclas: O; P, simultaneamente para aumentar a força do lançamento; BREAK para lançar.

A vingança de *Avenger*

Desde a Amadora (que já é cidade) chegam novas do *Óscar* e do *Miguel*, que formam a *Micro Power*. Estes amigos, que da primeira vez que escreveram não viram o seu material publicado, podem agora regalar-se (enquanto outros leitores ficam muito felizes, mas por outras razões) olhando o mapa de *Avenger*, belo trabalho de conjunto que muito vem facilitar a vida a quem ainda não cumpriu a vingança do «Vingador».

Mean Streak

O painel de controlo do jogo *Mean Streak* ocupou os amigos do *Friend's Company*. E o *Luís* e o *Mário* (pois são eles a *Companhia dos Amigos*), querem contactar com alguém que tenha os seguintes programas: *Rastan, Omnicopy 2, Copiatudo, Gunship* (com instruções) e outras versões de *Mega Basic 2* (com instruções) bem como as instruções de *Mega Basic* versão *1.1*. Quem estiver interessado em entabular conversações com estes leitores sobre tão candente assunto, é favor escrever-lhes para a Rua António Pereira Carrilho, 18, Porteira, em Lisboa ou telefonar pelo 562612 (à tarde). O *Luís Miguel Dias* vai estar atento.

Escreveram ainda...

Luís Miguel Neto, de Lisboa. Olá Luís...

E também *Pedro Miguel Duarte*, que enviou algum material mas que, no essencial, quer saber se está certo em *Aliens* (tens mesmo de matar a rainha).

Mais problemas tem o leitor *Alexandre Fonseca*, que escreve desde a Rua Dr. Marcelino Mesquita, 26-2.º esq., 2700 Amadora. *Dicas* para o jogo*Evil Crown* (apenas chega ao torneio medieval), e os códigos para *The Prince* são coisa urgente lá por aquelas bandas. Alguém para dar uma «fórcinha»?

De *Sérgio Henrique Dias Alves* chegaram vários mapas que já estão mais que ultrapassados. Por isso fica aqui simplesmente a notícia dew que chegaram bem.

Nuno Miguel Costa Fernandes, da Amadora, quer ajudas para *International Manager* e *México 86* (neste último só chega aos quartos-de-final). E uns *pokes* para *Platoon* e *Predator* também vinham mesmo a calhar. Escrevam-lhe para a Praceta Mestre Roque Gameiro, lt. 10-1.º dt.º, 2700 Amadora.

De Abrantes esforçou-se e bem *Nuno Filipe Diogo*, com a solução para *Bravestarr*. Mas como já a publicámos, Nuno, fica aqui somente o registo do teu interesse pelo jogo bem como a tua morada, para quem quiser trocar jogos e ideias contigo: Rua Nova, 32-1.º, 2200 Abrantes.

Ajudas para *Infiltrator, Arquimedes, Ridle's Den, Gary Linneker, Trap Door 2, Cosa Nostra*, e... olha, não há mais, são o assunto principal da carta enviada por *Pedro* e *Paulo*, que vivem em Campo Maior. Também eles enviaram uma solução para *Bravestarr* que não vamos publicar. Resta deixar a morada para quem quiser escrever-lhes e/ou trocar jogos: Paulo Ruivo, Rua 6-A, n.º 11, 7370 Campo Maior.

João Paulo Carrapiço Pereira escreveu para dar notícias, indicando que acaba de formar-se mais um clube. Quem estiver interessado em mais informações deve escrever para: Clube de Informática, Rua Alexandre Ferreira, 31-1.º Fte., Lumiar, 1700 Lisboa.

Vulcan é um problema para *Alexandra Pedroso Fernandes*. O que não admira, porque ela tem só 10 anos e o jogo *Vulcan* (viste o *«reprise»*, da autoria do Pedro *«strategic boss»*?) é um jogo muito complexo. Mas talvez agora a Alexandra já não esteja tão atrapalhada. E quanto aos *pokes*, pois claro, mas... ainda vais ter de aprender unas coisas. E escreve sempre, tá bem?

Rui Filipe Ribeiro Ferreira pergunta, desde Coimbra, se alguém tem *dicas* para *Starstrike II, Mean Streak* e *Konami*. E quer o *poke* para *Bomb Jack*. Pois bem, «A Capital» tem tudo isso. E se não tiver (aposto que já teve) alguém vai fazer o favor de mandar. Basta-te ficares atento.

E o fim hoje é para saudar *Paulo Jorge Dias Ferreira*, que escreveu desde Almada. E para a semana há mais. Fica prometido.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de aventura

AS mesmas aventuras e os mesmos aventureiros. Este é um pouco o panorama deste cantinho que morre à míngua de notícias frescas. Eh, vocês aí, aventureiros de gema. Toca a acordar...

Enquanto tal não sucede, aqui ficam as novas do *Nuno Miguel Leitão,* que andou às voltas com *Terror of Trantoss.* E o Nuno, que até nem foi nada mal nesta aventura, aproveita também para pedir ajudas para *Winter Wonderland* (qual é o comando para fazer o molde da chave e onde está o cartão?) e para *Dracula* (qual o comando que deve ser utilizado quando estamos em cima da árvore, para saltar o muro perto da casa de Drácula?).

O Nuno lembra também toda a gente que anda por aí um Clube Nacional de Aventura que se propõe reunir todos os aventureiros (e aventureiras, se é que há alguma...). Quem quiser saber mais pode escrever para a Rua Almeida Brandão, 36-A, 4490 Póvoa do Varzim, para o dito clube. E até para a semana... se vocês escreverem mais.

— GO STORE
— GET ALL
— S
— GO HOUSE
— GET COIN
— GET COIN
— SWAP (PARA MUDAR PARA SCARN)
— GET ALL
— SWAP (PARA MUDAR PARA LOBO)
— N
— GO TAVERN
— GIVE COIN
— LEAVE
— SWAP (PARA MUDAR PARA SCARN)
— TAKE STAFF
— S
— E
— S
— E
— E
— PART (PARA SEPARAR OS IRMÃOS)
— E
— HOLD SACK IN HOLE
— SWAP (PARA MUDAR PARA LOBO)
— GO TEMPLE
— CLOSE DOOR
— CATCH DOG
— DROP SACK
— GET SMALL KEY
— W
— SWAP (PARA MUDAR PARA LOBO)
— OPEN DOOR
— SWAP (PARA MUDAR PARA SCARN)
— GO TEMPLE
— JOIN (PARA JUNTAR OS IRMÃOS)
— UNLOCK DOOR
— GO PASSAGE (AQUI ENCONTRAM UMAS RUNAS)
— TRANSLATE RUNES
— N
— W
— DROP BLANKET
— DROP SMALL KEY
— PART (PARA SEPARAR OS IRMÃOS)
— SWAP (PARA MUDAR PARA LOBO)
— DROP ALL
— SWAP (PARA MUDAR PARA SCARN)
— GET SWORD
— W
— LYTE STAFF
— SWAP (PARA MUDAR PARA LOBO)
— GET DOOR
— W
— DROP DOOR DOWN WELL
— SWAP
— SHINE STAFF DOWN WELL
— CLIMB DOWN RUNGS
— DROP SWORD
— GET PLANKS
— N
— BUILD BRIDGE
— S
— GET SWORD
— N
— N
— CREEP EAST
— KILL OGRE
— GET STONE KEY
— W
— S
— S
— UP
— JOIN (PARA JUNTAR OS IRMÃOS)
— E
— DROP SWORD
— GET BLANKET
— GET KNIFE
— SWAP (PARA MUDAR PARA LOBO)
— GET ALL
— DROP SMALL KEY

(A partir daqui entretenham-se!)

Linha a linha...

ESTE espaço de troca de ideias está mesmo a funcionar. Ora vejam lá que o pedido de *Paulo Jorge*, da Costa de Caparica (quem me arranja uma rotina para guardar «*screens*» em memória?) prendeu a atenção de outros leitores, que apostaram em enviar o que sobre o assunto sabiam. E esta semana começamos com um programa enviado por *Jorge Rafael Barros Guerra*, que vive no Largo 25 de Abril, lt. 124-1.º dt.º, Apelação, 2685 Sacavém. Para quem estiver mesmo precisado de falar com o Rafael, aqui fica um número de telefone muito útil: 2573017.

Quanto ao programa deste leitor, ele pede que ninguém se assuste com o seu comprimento, porque depois de corrido, para chamarmos um «*screen*» para o «écran», basta utilizar dois *pokes* e um RANDOMIZE.

Funcionamento

O programa pede-lhe o n.º de *screens* a guardar (1 a 5) e em seguida o endereço onde serão colocados em memória todos os «écrans» (o programa informa-o d quais os endereços de que pode dispor).

Vão-se lendo os *screens* um a um do gravador, sendo estes compilados num único bloco a partir do endereço anterior.

O utilizador é então solicitado para fazer duas gravações para uma cassete. A primeira corresponde ao bloco com todos os «écrans», a segunda ao código-máquina necessário para os chamar rapidamente.

O programa prossegue com a exposição de todos os seus «écrans» e fornecendo finalmente as informações de como chamar cada *screen*, o que deve registar sem falta.

O programa utiliza duas pequenas rotinas em código; uma de compilação (65511 a 65523) e outra de chamada dos *screens* (65524 a 65535).

```
65511 LD HL, 16384          65524 LD DE, 16384
      LD DE, (23728)              LD HL, (23728)
      LD BC, 6912                 LD BC, 6912
      LDIR                        LDIR
      RET                         RET
```

```
 5 CLEAR 27999
10 FOR a = 65511 TO 65535
15 READ b: POKE a, b: NEXT a
20 DATA 33, 0, 64, 237, 91, 176, 92, 1, 0, 27, 237, 176, 201
25 DATA 17, 0, 64, 42, 176, 92, 1, 0, 27, 237, 176, 201
30 INPUT "Quantos SCREENS quer guardar (1 a 5):": n
35 INPUT "Endereço a partir do qual se compilarão todos
   os "écrans" num único bloco (28000 a ";
   65511 — n * 6912; ") ="; END
40 let b $ = "end + (a − 1) * 6912 − 256 * INT
   ((end + (a − 1) * 6912)/ 256)"
45 LET c $ = "INT ((end + (a − 1) * 6912)/ 256)"
50 PRINT AT 21, 0; "INTRODUZA"; n; " SCREENS."
55 FOR a = 1 TO n
60 PRINT AT 0, 0; FLASH 1; "LOADING" ' "SCREEN"; a
65 LOAD "" SCREEN $
70 POKE 23728, VAL b $: POKE 23729, VAL c $
75 RANDOMIZE USR 65511: BEEP 1, 0: NEXT a
80 INPUT "Nome de gravação p/ o bloco:"; a $ , "Nome
   para o código:"; d $
90 SAVE a $ CODE end, n * 6912: BEEP 1, 10: SAVE d $
   CODE 65524, 12: BEEP 1, 10
100 FOR a = 1 TO n: CLS
105 PRINT "O SCREEN"; a; " ocupa desde " '; end + (a − 1)
   * 6912; " até "; end + a * 6912 − 1 ' '
110 PRINT "Para o chamar: POKE 23728, "; VAL b $; ": POKE
   23729, ";VAL c $; " : RANDOMIZE USR 65524"
115 PAUSE 0: POKE 23728, VAL b $: POKE 23729, VAL c $:
   RANDOMIZE USR 65524: BEEP .5, 15
120 PAUSE 0: NEXT a
```

Passada a listagem, faça uma cópia para uma cassete para futuras utilizações, se o desejar, e por outro lado para evitar que todo o programa se perca por erro de introdução.

Correu o programa, e gravou numa cassete os seus *screens* e o código-máquina. Para chamar estes *screens já não necessita do programa principal. Basta fazer:*

```
    1CLEAR
end − 1
  2 LOAD "" CODE          substitua end pelo endereço onde fo-
  3 LOAD "" CODE          ram compilados os «écrans»
  4 POKE 23728, X
  5 POKE 23729, Y         os valores X, Y você registou-os para
  6 RANDOMIZE USR 65524   cada screen, pois foram dados no
  7 PAUSE 0               programa principal, então substitua-
                          -os
```

NOTA FINAL: é possível poupar alguns bites, se em vez dos 2 sub-rotinas utilizarmos só uma:

```
65515 LD HL, 16384
      LD DE, (23728)
      JR CONTIN
65524 LD DE, 16384
      LD HL, (23728)
CONTIN LD BC, 6912
       LDIR
       RET
```

Protecção de programas

Do leitor *Nuno Gonçalves dos Santos*, que vive em Lisboa, uma rotina para protecção de programas contra olhares indiscretos. Diz o Nuno que esta pequena maravilha permite fazer «um bom número de linhas 0». E é assim:

Ao executarmos o programa, perguntamos o número de linhas a mudar. Esperem 5 segundos, teclem *BREAK SPACE* e o vosso desejo será cumprido.

```
 1 REM © Nuno Gonçalves Santos, 1988
 5 REM Linhas 0
10 INPUT "NÚMERO DE LINHA?"; N
20 LET A 1 = INT (N/256): LET A 2 = N − 256 * INT (N/256)
30 FOR X = 23755 TO 23755 + (PEEK 23627 + 256 *
   PEEK 23628 + 2 − 23552)
40 IF PEEK X = A 1 AND PEEK (X + 1) = A 2 THEN POKE
   X, 0: POKE X + 1, 0
50 NEXT X
```

E o Nuno enviou ainda um programa que, teclado, simula um crepúsculo.

```
 1 REM © Nuno Gonçalves Santos, 1988
 5 REM Crepúsculo
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS: LET A $ =
   "DG65NBC9823LKHSFSBHNDSVJHGD63HJH"
20 FOR F = 1 TO 10: POKE 23607, RND * 40:
   PRINT A $: NEXT F
30 POKE 23607, 60: PRINT AT 5, 0; OVER 1; INK 6;
   PAPER 2; BRIGHT 1,,,, PAPER 3,,,, BRIGHT 1,,
40 PLOT 100, 95: DRAW 30, 30, 777
50 FOR F = 10 TO 21: POKE 23607, RND * 40:
   PRINT AT F, 0; PAPER 1; INK 5; A $: NEXT F
60 FOR F = 10 TO 21: POKE 23607, RND * 40:
   LET R = (F − 10)/ 4.5: PRINT PAPER 1; BRIGHT 1;
   INK 6; AT F, 12 − R; A $ (TO 7 + R * 2): NEXT F
70 POKE 23607, 60: PRINT PAPER 7; INK 7; BRIGHT 1;
   AT 0, 0,,AT 21, 0,,: PLOT 0, 0:
   DRAW INK 7; PAPER 7; BRIGHT 1; 0, 175: PLOT 255, 0:
   DRAW PAPER 7; INK 7; BRIGHT 1; 0, 175
```

Friends Company

Dos membros da *Friends Company* duas pequenas rotinas, só para quebrar a tensão do primeiro programa deste «Linha a Linha». Ei-las:

```
 5 REM FRIENDS COMPANY
10 POKE 23606, 45
```

ou

```
10 POKE 23607, 35
```

★

```
 5 REM FRIENDS COMPANY
 7 PAPER 0: INK 6: BORDER 0: CLS
10 PLOT 90, 20
20 DRAW 40, 40, 4000
```

ou

```
20 DRAW 40, 40, 5550
```

ou

```
20 DRAW 40, 40, 5445
```

ou

```
20 DRAW 40, 40, 60600
```

Futebol na linha

Embalado pela sugestão visual de alguns programas que aparecem neste cantinho, *Rodrigo Pereira da Costa* decidiu criar o símbolo do grupo de futebol do local onde vive. Ei-lo aqui, com a primeira linha REM anulada para que o efeito surpresa e a incógnita levem os leitores a teclarem este programa. E vale mesmo a pena. Preto no branco que vale, nem que seja para descobrir em que bonita e culta cidade o Rodrigo vive.

```
 1 REM * SÍMBOLO DA ■■■. *
 5 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
10 PLOT 70, 88: DRAW 50, 55: DRAW 50, − 55: DRAW
   − 50: DRAW − 50, 55
20 PLOT 78, 88: DRAW 40, 45: DRAW 0, − 45: PLOT 99,
   111: DRAW 19, 0
25 PLOT 162, 88: DRAW − 40, 45: DRAW 0, 45: PLOT 122,
   111: DRAW 19, 0
30 PLOT 84, 88: DRAW 16, 18: DRAW 14, 0: PLOT 84, 88:
   DRAW 29, 0
35 PLOT 78, 85: DRAW 40, 0: DRAW 11, − 15: DRAW 0,
   27: DRAW − 4, 0: DRAW 0, 8: DRAW 17, 0: DRAW 0,
   − 8: DRAW − 4, 0: DRAW 0, − 38
40 DRAW − 18, − 19: DRAW − 42, 45: PLOT 133, 105:
   DRAW 0, 11
50 CIRCLE 133.2, 100, 2
```

Riscas já no fim

Luís Miguel Fernandes Fouto, de 13 anos, que vive nas Amadora, enviou um longo programa que — parece — faz riscas. Como este é um espaço de linhas, o conjunto deve sair bem. Mas quem tiver dúvidas, o melhor que tem a fazer é mesmo teclar o que se segue. É que por esta semana não há mais.

```
 1 REM RISCAS
 2 FOR B = 1 TO 30
 3 FOR X = 1 TO 20
10 PRINT AT X, B; "■": BORDER 1: INK 1: PAPER 6
20 NEXT X
30 NEXT B
40 FOR V = 2 TO 29
50 FOR C = 2 TO 19
60 PRINT AT C, V; "■": BORDER 1: INK 6
70 NEXT C
80 NEXT V
100 FOR N = 3 TO 28
110 FOR M = 3 TO 18
120 PRINT AT M, N; "■": BORDER 1: INK 2
130 NEXT M
140 NEXT N
200 FOR A = 4 TO 27
210 FOR S = 4 TO 17
220 PRINT AT S, A; "■": BORDER 1: INK 6
230 NEXT S
240 NEXT A
300 FOR D = 5 TO 26
310 FOR F = 5 TO 16
320 PRINT AT F, D; "■": BORDER 1: INK 3
330 NEXT F
340 NEXT D
400 FOR Q = 6 TO 25
410 FOR W = 6 TO 15
420 PRINT AT W, Q; "■": BORDER 1: INK 6
430 NEXT W
440 NEXT Q
500 FOR Y = 7 TO 24
510 FOR I = 7 TO 14
520 PRINT AT I, Y; "■": BORDER 1: INK 4
530 NEXT I
540 NEXT Y
600 FOR R = 8 TO 23
610 FOR T = 8 TO 13
620 PRINT AT T, R; "■": BORDER 1: INK 6
630 NEXT T
640 NEXT R
700 FOR E = 9 TO 22
710 FOR P = 9 TO 12
720 PRINT AT P, E; "■": BORDER 1: INK 6
730 NEXT P
740 NEXT E
750 PRINT: INK 2
800 PRINT AT 11, 11; "LUIS FOUTO"
```

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — Tetris
2.º — Garfield
3.º — Combat scholl
4.º — Nigel Mansell
5.º — Super Hang-On
6.º — Ikt
7.º — Deflektor
8.º — Phantis
9.º — Inside Coring
10.º — Driller

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).